

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Tradisional Suit Jari pada Anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani

¹Anggri Gustina, ²Em Thonthowi Jauhari

anggraini@gmail.com, thanary2012@gmail.com

¹²Institut Agama Islam Hamzanwadi (IAIH) Pancor, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Abstract

Increasing Early Numeracy through the Traditional Suit Jari Game in Group B Children at TK Insan Qur'ani. Early numeracy is a foundational competency for young children, yet observations at TK Insan Qur'ani indicated that most Group B children still struggled to recognize numeral symbols and count objects accurately. This classroom action research aimed to improve early numeracy skills through a modified traditional finger game, suit jari, adapted so that each hand gesture represents a specific quantity that children must count and match to numeral cards. The study used the Kemmis and McTaggart action research model across two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Subjects were 15 Group B children (9 boys, 6 girls). Data were collected through observation sheets rated on a four-level scale (BB, MB, BSH, BSB) and analyzed descriptively and quantitatively. Results showed early numeracy skills improved from the pre-cycle condition (40.0%) to Cycle I (46.6%) and Cycle II (86.6%), exceeding the 75% success indicator. The findings conclude that the modified suit jari game is effective in stimulating early numeracy in young children.

Abstrak

Kemampuan berhitung permulaan merupakan kompetensi dasar yang penting bagi anak usia dini, namun hasil pengamatan di TK Insan Qur'ani menunjukkan sebagian besar anak Kelompok B masih kesulitan mengenal lambang bilangan dan mencocokkan jumlah benda secara tepat. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tradisional suit jari yang dimodifikasi, yaitu setiap gestur jari tangan mewakili jumlah tertentu yang harus dihitung dan dipasangkan anak dengan kartu angka. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart dengan dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak Kelompok B (9 laki-laki dan 6 perempuan). Data dikumpulkan melalui lembar observasi dengan skala empat tingkat (BB, MB, BSH, BSB) dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung permulaan dari kondisi pra-siklus (40,0%) menuju Siklus I (46,6%) dan Siklus II (86,6%), melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Simpulan penelitian ini adalah permainan suit jari yang dimodifikasi efektif digunakan untuk menstimulasi kemampuan berhitung permulaan anak usia dini

Kata kunci: *permainan suit jari; kemampuan berhitung permulaan; anak usia dini; penelitian tindakan kelas*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas (golden age) yang menjadi fondasi bagi perkembangan seluruh aspek kemampuan anak, termasuk kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan atau yang biasa disebut kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan ini menjadi dasar penting sebelum anak memasuki jenjang pendidikan dasar karena berkaitan erat dengan kesiapan anak dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks di kemudian hari. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagaimana diatur dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa anak usia 5-6 tahun idealnya sudah mampu mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan mampu berhitung permulaan dalam kegiatan sehari-hari. Pengenalan konsep berhitung pada anak usia dini idealnya tidak dilakukan secara abstrak dan menghafal semata, melainkan melalui kegiatan bermain yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK Insan Qur'ani, ditemukan bahwa sebagian besar anak Kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, membilang urutan angka, serta memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Dari 15 anak yang menjadi subjek pengamatan, hanya sebagian kecil yang mampu menunjukkan kemampuan berhitung permulaan sesuai harapan, sedangkan sebagian besar lainnya masih memerlukan bimbingan berulang. Kondisi ini diduga disebabkan oleh pembelajaran berhitung yang masih didominasi kegiatan menulis angka pada lembar kerja anak (LKA) sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Berbagai kajian literatur terdahulu telah menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media stimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, dan bahasa (Khasanah, 2014). Penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan kognitif anak usia dini menemukan bahwa modifikasi permainan tradisional congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung sekaligus mendorong perkembangan kognitif anak usia dini (Susilawati, Puspitasari, Kusumadewi, & Nuryanih, 2021). Sejalan dengan itu, kajian tentang permainan Bakbelin untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun juga membuktikan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur dapat mempercepat penguasaan konsep bilangan pada anak (Nuhidayah & Astari, 2019). Studi lain mengenai penerapan metode discovery learning untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun turut menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis efektif

digunakan untuk memperbaiki praktik pembelajaran berhitung di kelas (Adawiyah, Elnawati, & Maulana, 2026).

Permainan tradisional suit jari, yang secara umum dikenal masyarakat Indonesia sebagai permainan tebak jari antar dua pemain, memiliki potensi dikembangkan menjadi media pembelajaran berhitung permulaan. Penelitian mengenai pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa permainan tradisional yang sudah dikenal anak dalam kehidupan sehari-hari lebih mudah diterima dan tidak memerlukan proses pengenalan aturan yang rumit (Muthoharoh & Santoso, 2019). Kajian mengenai efektivitas permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini turut memperkuat asumsi bahwa permainan tradisional yang mengandung unsur kompetisi ringan dan keterlibatan fisik dapat menstimulasi anak untuk membilang secara aktif dan berulang (Lily, Khotimah, & Maarang, 2023).

Kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini terletak pada modifikasi permainan suit jari, yaitu setiap gestur jari yang dikeluarkan anak tidak lagi dimaknai sebagai simbol menang-kalah sebagaimana permainan suit pada umumnya, melainkan dimaknai sebagai representasi jumlah tertentu yang harus dihitung anak dan dipasangkan dengan kartu lambang bilangan yang telah disediakan guru. Modifikasi ini belum banyak dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya memanfaatkan permainan tradisional lain seperti congklak, engklek, atau dakon sebagai media berhitung, sehingga penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran berhitung permulaan yang lebih sederhana, murah, dan mudah diterapkan oleh guru di kelas.

Selain aspek media pembelajaran, faktor lain yang turut memengaruhi rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak adalah minimnya variasi kegiatan bermain yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi konsep bilangan. Pembelajaran berhitung di banyak satuan PAUD masih cenderung berorientasi pada hasil berupa kemampuan menulis angka, bukan pada proses pemahaman konsep jumlah, urutan, dan korespondensi satu-satu antara benda dengan lambang bilangan. Kajian mengenai perkembangan kognitif anak usia dini menegaskan bahwa anak pada rentang usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional yang masih memerlukan objek konkret dan pengalaman langsung untuk memahami konsep abstrak seperti bilangan, sehingga kegiatan bermain yang melibatkan benda nyata atau anggota tubuh anak sendiri, seperti jari tangan, dinilai lebih sesuai dengan karakteristik kemampuan berpikir simbolik anak pada tahap ini (Dhiu & Ngura, 2023).

Pemilihan permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan upaya pelestarian budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD. Kajian mengenai pengaruh metode permainan adaptasi congklak terhadap kemampuan mengenal angka pada anak Kelompok A menunjukkan bahwa mengadaptasi permainan tradisional

ke dalam kegiatan belajar mampu menstimulasi aspek kognitif sekaligus keterlibatan aktif anak dalam kegiatan berhitung (Rachman & Hardianti, 2021). Hal ini memperkuat relevansi penggunaan permainan suit jari sebagai media pembelajaran berhitung permulaan yang tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga pada keterlibatan aktif dan minat belajar anak.

Ditinjau dari hakikat belajar anak usia dini, bermain merupakan cara alami anak untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun pemahaman, dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara terintegrasi. Dalam konteks ini, permainan suit jari memiliki keunggulan tersendiri karena melibatkan gerak tangan yang sederhana namun kaya akan variasi kombinasi jumlah, sehingga dapat digunakan secara fleksibel untuk melatih konsep bilangan dari yang sederhana (satu sampai lima) hingga yang lebih kompleks (enam sampai sepuluh) melalui kombinasi dua tangan. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan alat peraga tambahan selain kartu lambang bilangan sederhana, sehingga sangat memungkinkan diterapkan oleh guru dengan keterbatasan sarana pembelajaran, sebagaimana kondisi yang umum dijumpai di satuan PAUD di wilayah pedesaan. Kajian mengenai peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi bentuk permainan congklak juga menegaskan bahwa keberhasilan sebuah media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kebaruan media tersebut, tetapi juga oleh sejauh mana media itu dimodifikasi agar mampu melibatkan anak secara aktif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Humairo & Amelia, 2021).

Secara teoretis, pandangan Piaget mengenai tahap perkembangan kognitif anak menegaskan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada akhir tahap praoperasional menuju awal tahap operasional konkret, di mana anak mulai mampu berpikir logis sederhana namun masih sangat bergantung pada pengalaman konkret dan manipulasi objek nyata untuk memahami konsep-konsep baru, termasuk konsep bilangan (Juwantara, 2019). Prinsip ini menjadi dasar penting dalam merancang kegiatan pembelajaran berhitung permulaan yang tidak semata-mata bersifat verbal atau simbolik, tetapi melibatkan objek dan gerakan yang dapat dimanipulasi langsung oleh anak, sebagaimana yang ditawarkan melalui permainan suit jari yang dimodifikasi dalam penelitian ini.

Penelitian tindakan kelas terdahulu mengenai bermain playdough untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial melalui kegiatan home visit di tengah pandemi Covid-19 menunjukkan hasil yang positif, namun penelitian tersebut berfokus pada kegiatan individual di rumah dan pada aspek visual-spasial, bukan pada kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tradisional di kelas (Widiastita & Anhusadar, 2020). Kondisi ini menyisakan celah penelitian (research gap) berupa belum banyaknya kajian mengenai permainan tradisional yang bersifat individual atau berpasangan, sederhana, dan dapat dilakukan di ruang kelas tanpa memerlukan area bermain khusus,

sebagaimana karakteristik permainan suit jari. Celah inilah yang berupaya diisi melalui penelitian ini, dengan harapan dapat memberikan kontribusi baru bagi khazanah penelitian tindakan kelas di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya pada aspek pengembangan kemampuan berhitung permulaan.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan melalui permainan tradisional suit jari yang dimodifikasi pada anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani; dan (2) apakah penerapan permainan tradisional suit jari yang dimodifikasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan melalui permainan suit jari yang dimodifikasi serta menganalisis peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani setelah diterapkannya permainan tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Kemmis & McTaggart, 2014). Keempat tahapan tersebut berlangsung secara berkelanjutan dan saling berkaitan hingga tujuan penelitian tercapai. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan asumsi bahwa apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada Siklus I, maka tindakan akan dilanjutkan dan disempurnakan pada Siklus II.

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani yang berjumlah 15 anak, terdiri atas 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, pada tahun ajaran berjalan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak pada kelas tersebut secara umum masih berada di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan sekolah.

Penelitian dilaksanakan di TK Insan Qur'ani pada semester berjalan, dengan alokasi waktu enam kali pertemuan yang terbagi menjadi tiga pertemuan pada Siklus I dan tiga pertemuan pada Siklus II. Setiap pertemuan berlangsung selama kurang lebih 30 menit yang diintegrasikan ke dalam kegiatan inti pembelajaran harian, sehingga tidak mengganggu alur kegiatan pembelajaran tematik yang telah disusun guru kelas sebelumnya. Pemilihan alokasi waktu tersebut mempertimbangkan rentang konsentrasi anak usia 5-6 tahun yang relatif terbatas, sehingga kegiatan bermain dirancang singkat namun berulang agar anak tidak mudah bosan dan tetap antusias mengikuti kegiatan.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang memuat kegiatan bermain suit jari yang dimodifikasi, menyiapkan kartu lambang bilangan 1 sampai 10, menyusun lembar observasi kemampuan berhitung permulaan, serta menetapkan indikator keberhasilan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, anak diajak bermain suit jari secara berpasangan dengan aturan yang telah dimodifikasi: setiap gestur jari yang dikeluarkan (mulai dari satu hingga lima jari pada satu tangan, dan dapat dikombinasikan dengan tangan kedua untuk jumlah lebih besar) harus dihitung bersama-sama oleh kedua pemain, kemudian dicocokkan dengan kartu lambang bilangan yang sesuai. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pemodelan, penguatan, dan umpan balik selama kegiatan berlangsung.

Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, menggunakan lembar observasi yang memuat indikator kemampuan membilang urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, dan memasangkan jumlah benda atau jumlah jari dengan lambang bilangan yang tepat. Setiap indikator dinilai menggunakan skala capaian perkembangan yang lazim digunakan dalam penilaian PAUD, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas setelah setiap siklus berakhir untuk mengevaluasi keberhasilan maupun kendala yang muncul selama tindakan, sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses dan capaian kemampuan berhitung permulaan anak selama kegiatan bermain berlangsung. Unjuk kerja digunakan untuk menilai kemampuan anak secara individual dalam menghitung dan mencocokkan lambang bilangan. Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data observasi dan sebagai bukti pendukung pelaksanaan tindakan.

Penelitian ini melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas Kelompok B. Peneliti berperan merancang tindakan, menyusun instrumen, serta melakukan analisis dan refleksi bersama guru, sedangkan guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan yang memimpin langsung kegiatan bermain suit jari bersama anak, dengan pertimbangan bahwa anak lebih terbiasa dan nyaman berinteraksi dengan guru kelasnya sehari-hari. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai observer yang mengamati dan mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan setiap anak menggunakan lembar observasi yang telah disusun, tanpa mencampuri jalannya kegiatan pembelajaran secara langsung, sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi pembelajaran yang alami.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan berhitung permulaan yang disusun berdasarkan kisi-kisi indikator capaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, yang mencakup tiga indikator utama, yaitu membilang urutan bilangan (membilang 1-10 secara berurutan sesuai jumlah gestur jari, 3 item), mengenal lambang bilangan (menunjuk dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, 3 item), serta mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan (memasangkan jumlah jari dengan kartu angka yang sesuai, 4 item).

Sebanyak 10 item observasi disusun untuk mengukur ketiga indikator tersebut. Sebelum digunakan, instrumen observasi terlebih dahulu divalidasi secara isi (content validity) oleh guru kelas dan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian antara indikator, sub-indikator, dan karakteristik perkembangan anak Kelompok B. Selain itu, dilakukan uji keterbacaan instrumen bersama guru kelas untuk memastikan setiap item observasi dapat diamati secara objektif selama kegiatan bermain berlangsung. Setiap item dinilai menggunakan skala capaian perkembangan BB, MB, BSH, dan BSB, kemudian dikonversi menjadi skor untuk memudahkan perhitungan persentase pencapaian anak pada setiap tahapan penelitian.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi pada setiap pertemuan. Apabila terdapat perbedaan penilaian antara peneliti dan guru kelas terhadap capaian seorang anak, keduanya melakukan diskusi untuk menyepakati penilaian akhir berdasarkan bukti pengamatan dan dokumentasi yang tersedia. Selain itu, catatan lapangan yang disusun peneliti selama proses tindakan turut digunakan sebagai data pendukung untuk memperkaya interpretasi terhadap hasil observasi kuantitatif, sehingga simpulan yang dihasilkan tidak hanya didasarkan pada angka persentase, tetapi juga pada pemahaman kontekstual mengenai proses belajar anak selama kegiatan berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil penilaian kemampuan berhitung permulaan anak dihitung persentasenya pada setiap kategori capaian perkembangan, kemudian dibandingkan antar tahapan (pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II) untuk melihat peningkatan yang terjadi. Data kualitatif berupa catatan observasi dan refleksi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran proses pembelajaran secara menyeluruh. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan sebesar 75%, artinya tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil penelitian yang diperoleh dari tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, disertai pembahasan temuan ilmiah yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan.

Deskripsi Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Insan Qur'ani pada Kelompok B dengan subjek sebanyak 15 anak, terdiri atas 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, dengan rentang usia 5-6 tahun. Ruang kelas Kelompok B ditata dengan area bermain yang cukup untuk kegiatan kelompok kecil, sehingga mendukung pelaksanaan kegiatan bermain suit jari secara berpasangan maupun dalam kelompok kecil beranggotakan 3-4 anak. Sebelum tindakan dilaksanakan, kegiatan pembelajaran berhitung di kelas ini masih didominasi oleh kegiatan menulis angka pada lembar kerja anak dan sesekali kegiatan berhitung menggunakan benda konkret seperti biji-bijian, namun belum memanfaatkan permainan tradisional secara khusus sebagai media pembelajaran berhitung. Kondisi inilah yang mendasari pemilihan permainan suit jari yang dimodifikasi sebagai bentuk tindakan dalam penelitian ini, dengan pertimbangan kemudahan penerapan dan kedekatan permainan tersebut dengan keseharian anak.

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Hasil pengamatan awal sebelum pemberian tindakan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani secara umum masih rendah. Data pra-siklus disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Permulaan pada Kondisi Pra-Siklus

Kategori	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
Belum Berkembang (BB)	3	20,0%	Belum menunjukkan kemampuan
Mulai Berkembang (MB)	6	40,0%	Perlu bimbingan berulang
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	26,7%	Sudah mampu dengan sedikit arahan
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,3%	Mampu secara mandiri
Jumlah	15	100%	-

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 6 dari 15 anak (40,0%) berada pada kategori BSH dan BSB, sedangkan 9 anak lainnya (60,0%) masih berada pada kategori BB dan MB. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti dan guru kelas untuk merancang tindakan berupa penerapan permainan suit jari yang dimodifikasi pada Siklus I.

Siklus I

Pada Siklus I, tindakan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Anak diperkenalkan pada aturan main suit jari yang telah dimodifikasi secara bertahap, dimulai dari jumlah jari 1 sampai 5, kemudian dilanjutkan dengan pemasangan kartu lambang bilangan. Pada pertemuan pertama, sebagian anak masih tampak bingung membedakan aturan permainan suit yang biasa mereka mainkan dengan aturan baru yang berorientasi pada penghitungan jumlah. Guru memberikan pemodelan berulang dan pendampingan individual kepada anak yang mengalami kesulitan.

Pada pertemuan kedua Siklus I, anak mulai lebih terbiasa dengan aturan permainan yang dimodifikasi. Guru menambahkan variasi kegiatan berupa permainan suit jari secara berpasangan bergantian, sehingga setiap anak memperoleh kesempatan bermain dengan teman yang berbeda. Sebagian anak mulai mampu membilang jumlah jari yang dikeluarkan tanpa bantuan guru, meskipun masih memerlukan waktu berpikir yang cukup lama. Pada pertemuan ketiga, guru mulai memperkenalkan kartu lambang bilangan yang dipasangkan dengan jumlah jari, namun sebagian anak masih menunjukkan kebingungan ketika harus mencocokkan jumlah jari pada dua tangan dengan lambang bilangan lebih dari lima.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Permulaan pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
Belum Berkembang (BB)	2	13,3%	Belum menunjukkan kemampuan
Mulai Berkembang (MB)	6	40,0%	Perlu bimbingan berulang
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	33,3%	Sudah mampu dengan sedikit arahan
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,3%	Mampu secara mandiri
Jumlah	15	100%	-

Hasil observasi pada akhir Siklus I menunjukkan peningkatan, dengan 7 dari 15 anak (46,6%) berada pada kategori BSH dan BSB. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 75%. Hasil refleksi bersama guru kelas mengidentifikasi beberapa kendala, di antaranya: (1) sebagian anak masih memerlukan waktu penyesuaian terhadap aturan permainan yang baru; (2) kombinasi jumlah jari pada dua tangan untuk bilangan di atas lima belum dipahami sebagian anak; dan (3) pengelolaan waktu bermain secara berpasangan kurang optimal sehingga tidak semua anak memperoleh kesempatan berlatih yang cukup. Berdasarkan temuan tersebut, disusun rencana perbaikan tindakan untuk Siklus II, yaitu memperbanyak

pengulangan latihan gestur jari untuk bilangan 6 sampai 10, membentuk kelompok bermain lebih kecil agar setiap anak memperoleh giliran lebih sering, serta menambahkan lagu dan tepuk hitung sebagai penguatan sebelum kegiatan bermain suit jari dimulai.

Siklus II

Pelaksanaan Siklus II mengacu pada hasil refleksi Siklus I dengan sejumlah perbaikan tindakan. Kegiatan bermain suit jari dilaksanakan dalam kelompok kecil beranggotakan 3-4 anak secara bergiliran, didahului dengan tepuk hitung dan lagu angka untuk membangun kesiapan anak sebelum bermain. Guru juga menambahkan kartu bantu bergambar jari tangan di samping kartu lambang bilangan untuk mempermudah anak memahami kombinasi jumlah jari pada bilangan 6 sampai 10.

Pada pertemuan pertama Siklus II, antusiasme anak tampak lebih tinggi dibandingkan Siklus I, ditandai dengan semakin banyak anak yang secara sukarela meminta giliran bermain lebih dari satu kali. Guru mengamati bahwa penggunaan tepuk hitung sebelum kegiatan bermain cukup efektif membangun fokus anak dan mempermudah anak mengingat urutan bilangan. Pada pertemuan kedua, sebagian besar anak sudah mampu membilang jumlah jari dari kedua tangan tanpa bantuan guru, meskipun sesekali masih memerlukan konfirmasi ulang untuk bilangan yang lebih besar. Pada pertemuan ketiga, hampir seluruh anak menunjukkan kemampuan mencocokkan jumlah jari dengan kartu lambang bilangan secara mandiri, dengan tingkat kesalahan yang jauh berkurang dibandingkan pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Permulaan pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
Belum Berkembang (BB)	0	0,0%	Belum menunjukkan kemampuan
Mulai Berkembang (MB)	2	13,3%	Perlu bimbingan berulang
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,3%	Sudah mampu dengan sedikit arahan
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33,3%	Mampu secara mandiri
Jumlah	15	100%	-

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa 13 dari 15 anak (86,6%) telah mencapai kategori BSH dan BSB pada akhir Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada Siklus II.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Antar Tahapan

Tahapan	BB	MB	BSH	BSB
Pra-Siklus	20,0%	40,0%	26,7%	13,3%
Siklus I	13,3%	40,0%	33,3%	13,3%
Siklus II	0,0%	13,3%	53,3%	33,3%

Selain rekapitulasi secara klasikal, peneliti juga mencermati capaian kemampuan berhitung permulaan anak berdasarkan jenis kelamin, mengingat subjek penelitian terdiri atas 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Rekapitulasi capaian BSH dan BSB pada akhir Siklus II berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Capaian Kemampuan Berhitung Permulaan Kategori BSH dan BSB pada Siklus II Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Anak	Kategori BSH+BSB	Persentase
Laki-laki	9	8	88,9%
Perempuan	6	5	83,3%

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa capaian kemampuan berhitung permulaan antara anak laki-laki (88,9%) dan anak perempuan (83,3%) pada kategori BSH dan BSB tidak menunjukkan perbedaan yang mencolok. Kedua kelompok sama-sama menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi pra-siklus, yang mengindikasikan bahwa permainan suit jari yang dimodifikasi dapat diterima dan memberikan manfaat yang relatif merata baik bagi anak laki-laki maupun perempuan. Temuan ini sejalan dengan karakteristik permainan suit jari yang bersifat netral gender dan tidak didominasi oleh preferensi permainan tertentu yang biasanya lebih disukai oleh salah satu jenis kelamin, sehingga seluruh anak dapat berpartisipasi secara setara selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Temuan ilmiah dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional suit jari yang dimodifikasi efektif meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani. Peningkatan yang konsisten dari kondisi pra-siklus (40,0%) menuju Siklus I (46,6%) dan Siklus II (86,6%) mengindikasikan bahwa proses belajar melalui permainan yang melibatkan gerak tangan dan interaksi langsung antar anak

memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode berhitung konvensional berbasis lembar kerja.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan dari beberapa aspek. Pertama, permainan suit jari merupakan permainan yang sudah familiar bagi anak dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak tidak memerlukan waktu lama untuk memahami mekanisme dasar permainan dan dapat lebih fokus pada substansi berhitung yang dimodifikasi guru. Kedua, unsur gerak jari tangan memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret dan multisensori, yaitu anak tidak hanya melihat dan menyebutkan angka, tetapi juga merasakan dan menggerakkan jari sesuai jumlah yang dihitung, sehingga pemahaman konsep bilangan menjadi lebih melekat. Karakteristik ini sejalan dengan prinsip metode jarimatika, yang membuktikan bahwa pemanfaatan jari tangan sebagai alat bantu berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung dasar anak secara konkret dan menyenangkan (Rahmayanti, 2023). Ketiga, unsur permainan berpasangan atau berkelompok kecil menumbuhkan motivasi dan antusiasme anak karena bermain sambil berinteraksi dengan teman sebaya, sejalan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang berpusat pada aktivitas bermain.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung sekaligus perkembangan kognitif anak usia dini (Susilawati, Puspitasari, Kusumadewi, & Nuryanih, 2021). Temuan ini juga memperkuat kajian mengenai permainan Bakbelin yang menegaskan bahwa aktivitas bermain terstruktur dapat mempercepat penguasaan konsep bilangan anak (Nuhidayah & Astari, 2019). Sejalan dengan itu, kajian mengenai efektivitas permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini turut mendukung temuan bahwa unsur permainan tradisional yang sudah dikenal anak mempercepat proses penerimaan aturan baru yang berorientasi pada pembelajaran berhitung (Lily, Khotimah, & Maarang, 2023). Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini apabila dikemas melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak (Yuliasih & Mayasarokh, 2023).

Jika dibandingkan dengan penelitian yang mengkaji modifikasi bentuk permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia dini (Humairo & Amelia, 2021), temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan sebuah media pembelajaran sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif anak selama proses belajar berlangsung, bukan semata-mata pada kebaruan media itu sendiri. Permainan suit jari, meskipun bukan media yang sepenuhnya baru bagi anak, mampu memberikan dampak signifikan justru karena dimodifikasi sedemikian rupa sehingga anak tetap merasa familiar dengan permainan tersebut namun dengan tujuan belajar yang berbeda. Demikian pula,

temuan mengenai pengembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini yang menekankan pentingnya objek konkret dalam pembelajaran konsep abstrak turut terkonfirmasi dalam penelitian ini (Dhiu & Ngura, 2023), di mana anak lebih mudah memahami konsep bilangan ketika dihubungkan langsung dengan jumlah jari tangan mereka sendiri, dibandingkan ketika hanya diminta menghafal urutan angka secara lisan atau tertulis.

Penelitian ini juga memberikan gambaran yang sedikit berbeda dari kajian yang memanfaatkan permainan tradisional seperti congklak atau engklek sebagai media berhitung, sebagaimana diuraikan dalam kajian mengenai pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun (Muthoharoh & Santoso, 2019). Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak, yang menegaskan pentingnya penyesuaian aturan permainan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak (Santi & Bachtiar, 2020). Permainan-permainan tersebut umumnya memerlukan alat atau lahan bermain khusus, sedangkan permainan suit jari dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa memerlukan persiapan alat yang rumit, sehingga lebih praktis diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, termasuk pada satuan PAUD dengan keterbatasan sarana dan prasarana seperti di wilayah pedesaan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa masih terdapat 2 anak (13,3%) yang belum mencapai kategori BSH pada akhir Siklus II. Berdasarkan catatan observasi, kedua anak tersebut menunjukkan kecenderungan memerlukan pendampingan individual yang lebih intensif dibandingkan teman sebayanya, sehingga peningkatan kemampuan berhitungnya berlangsung lebih lambat. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun secara klasikal indikator keberhasilan telah tercapai, guru tetap perlu memberikan perhatian dan pendampingan yang bersifat individual bagi anak dengan kebutuhan belajar yang berbeda.

Dari sisi proses pembelajaran, peningkatan yang terjadi dari siklus ke siklus juga menunjukkan pentingnya prinsip refleksi berkelanjutan dalam penelitian tindakan kelas. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti pembentukan kelompok bermain lebih kecil dan penambahan tepuk hitung sebagai kegiatan pemanasan, terbukti mampu mengatasi kendala yang ditemukan pada Siklus I, khususnya terkait keterbatasan kesempatan berlatih dan kesulitan anak memahami kombinasi jumlah jari pada bilangan yang lebih besar. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan sebuah tindakan pembelajaran tidak selalu ditentukan oleh media yang digunakan semata, tetapi juga oleh ketepatan guru dalam merancang strategi pelaksanaan, mengelola waktu dan kelompok belajar, serta memberikan penguatan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menjawab hipotesis dan tujuan penelitian yang dirumuskan pada bagian pendahuluan, yaitu bahwa penerapan permainan tradisional suit jari yang dimodifikasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani, sekaligus memberikan alternatif media pembelajaran berhitung yang sederhana, murah, dan mudah diterapkan oleh guru pada satuan PAUD lain dengan karakteristik anak yang serupa.

Implikasi Penelitian

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran berhitung permulaan yang lebih variatif dan kontekstual. Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional yang sudah dikenal anak di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, tanpa memerlukan alat peraga yang mahal atau rumit. Modifikasi aturan permainan suit jari yang diterapkan dalam penelitian ini juga dapat menjadi contoh bagi guru untuk mengembangkan permainan tradisional lain, seperti engklek atau congklak, menjadi media pembelajaran berhitung maupun aspek perkembangan lainnya, seperti pengenalan huruf atau pola. Selain implikasi praktis, penelitian ini juga memberikan implikasi teoretis dengan memperkaya kajian mengenai integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran matematika awal anak usia dini, khususnya pada aspek modifikasi aturan permainan agar selaras dengan tujuan pembelajaran tertentu.

Implikasi lain dari penelitian ini adalah pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung penguatan kemampuan berhitung permulaan anak di rumah. Permainan suit jari yang dimodifikasi memiliki karakteristik yang sederhana sehingga dapat dengan mudah dipraktikkan orang tua bersama anak di luar jam sekolah, tanpa memerlukan penjelasan yang rumit mengenai aturan permainan. Kolaborasi antara guru dan orang tua dalam menerapkan kegiatan bermain yang konsisten, baik di sekolah maupun di rumah, berpotensi mempercepat dan memperkuat pemahaman anak terhadap konsep bilangan yang telah distimulasi selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam penelitian selanjutnya. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas, yaitu 15 anak, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi anak usia dini yang lebih besar. Kedua, penelitian ini berfokus pada aspek kemampuan berhitung permulaan dan belum mengukur dampak permainan suit jari terhadap aspek perkembangan lain, seperti kemampuan sosial-emosional atau motorik halus anak, yang sesungguhnya turut terstimulasi selama kegiatan bermain berlangsung. Ketiga, keberhasilan tindakan pada penelitian ini turut dipengaruhi

oleh karakteristik subjek dan kondisi kelas tertentu, sehingga penerapan pada kelas atau satuan PAUD lain perlu disesuaikan dengan karakteristik anak setempat.

Keterbatasan lain yang perlu diperhatikan adalah durasi penelitian yang relatif singkat, yaitu hanya berlangsung dalam dua siklus dengan total enam kali pertemuan. Durasi tersebut cukup untuk menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung permulaan dalam jangka pendek, namun belum dapat menggambarkan sejauh mana kemampuan tersebut bertahan (retensi) dalam jangka waktu yang lebih panjang setelah tindakan dihentikan. Penelitian lanjutan dengan desain yang melibatkan pengukuran tindak lanjut (follow-up assessment) beberapa minggu atau bulan setelah tindakan berakhir akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberlanjutan dampak permainan suit jari terhadap kemampuan berhitung permulaan anak. Selain itu, penelitian ini juga belum membandingkan efektivitas permainan suit jari dengan media atau metode pembelajaran berhitung permulaan lain secara eksperimental, sehingga klaim keunggulan permainan ini dibandingkan media lain masih bersifat tentatif dan perlu dikaji lebih lanjut melalui desain penelitian kuasi-eksperimen pada penelitian mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional suit jari yang dimodifikasi mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di TK Insan Qur'ani. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus, dengan penyempurnaan strategi pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II berupa pembentukan kelompok bermain lebih kecil, penambahan tepuk dan lagu hitung, serta penggunaan kartu bantu bergambar jari tangan. Kemampuan berhitung permulaan anak meningkat secara bertahap, dari 40,0% anak pada kategori BSH dan BSB pada kondisi pra-siklus, menjadi 46,6% pada Siklus I, dan mencapai 86,6% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan suit jari yang dimodifikasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berhitung permulaan yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterapkan oleh pendidik PAUD.

Sejalan dengan simpulan tersebut, peneliti menyarankan beberapa hal. Bagi guru PAUD, permainan suit jari yang dimodifikasi dapat dijadikan salah satu alternatif kegiatan pembelajaran berhitung permulaan yang diterapkan secara rutin dan bervariasi, dengan tetap memperhatikan kebutuhan pendampingan individual bagi anak yang memerlukan bimbingan lebih intensif. Bagi kepala sekolah atau pengelola satuan PAUD, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan pembelajaran yang mendorong guru untuk lebih kreatif memanfaatkan permainan tradisional sebagai media

belajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas subjek penelitian pada beberapa kelas atau satuan PAUD, serta mengkaji dampak permainan suit jari yang dimodifikasi terhadap aspek perkembangan anak lainnya secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK Insan Qur'ani beserta dewan guru atas izin dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian, serta kepada seluruh anak Kelompok B yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Elnawati, E., & Maulana, R. A. (2026). Penerapan Metode Discovery Learning untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 3(1). <https://doi.org/10.59818/jpm.v3i1.221>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Khasanah, I. (2014). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 91-105. <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296-308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Muthoharoh, R., & Santoso, A. (2019). Pengaruh Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 04 Sempolan Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood Inclusive Education)*, 2(2), 54-63. <https://doi.org/10.31537/jecie.v2i2.475>

- Nuhidayah, W., & Astari, T. (2019). Permainan Bakbelin untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudatul Athfal An-Nuur, Subang, Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 133-147.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rachman, S. A., & Hardianti, F. (2021). Pengaruh Metode Permainan Adaptasi Congklak terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Kelompok A di TK Al-Ikhlas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 94-100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5746199>
- Rahmayanti, J. D. (2023). Penggunaan Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dasar. *Risda: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 7(1), 1-13. <https://doi.org/10.59355/risda.v7i1.97>
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24-30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>
- Widiastita, N., & Anhusadar, L. (2020). Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 50-63. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.17>
- Yuliasih, S., & Mayasarokh, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 97-105. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3232>